

GAME BOY ADVANCE

AGB-BFIE-USA



EA
SPORTS™
FIFA
SOCCER
2004

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

 WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.



CONTENTS

STARTING THE GAME	4
BASIC GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	6
COMPLETE GAME CONTROLS	7
SETTING UP THE GAME.....	11
STARTING A FRIENDLY GAME	11
ON THE PITCH	12
COMPETITION PLAY	16
OPTIONS	19
2 PLAYER LINK MODE.....	21
CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™	22
SAVING AND LOADING GAMES	23
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	24

La version française commence à la page 27.

STARTING THE GAME



- 1.** Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2.** Insert the *FIFA Soccer 2004* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3.** Turn ON the power switch. The NINTENDO Logo screen appears, followed by the Language Selection screen.
- 4.** Press the **+**Control Pad \updownarrow or \leftrightarrow to highlight a language and then press the **A** Button or **START** to confirm. After the title and legal screens, the Main menu appears (for more information, \triangleright *Main menu* on p. 11).

NOTE: This Game Pak only works with the Game Boy® Advance Video Game System.



BASIC GAME CONTROLS

Own the pitch with these basic controls.

GENERAL PLAYER CONTROL

ACTION	CONTROL
Move highlighted player	+ Control Pad
Sprint	R Button

PLAYER WITH THE BALL

ACTION	CONTROL
Shoot	A Button
Pass	B Button
Lob	L Button

PLAYER WITHOUT THE BALL

ACTION	FIFA CONTROL	ARCADE CONTROL
Conservative tackle	A Button	B Button
Switch player	B Button	L Button
Hard tackle	L Button	A Button

NOTE: For more advanced moves, ➤ *Complete Game Controls* on p. 7.

INTRODUCTION

Welcome to *FIFA Soccer 2004*, the game that brings the glory of the world's biggest sport to the Game Boy® Advance. Select your team and opposition from among 16 international leagues and 300 teams. Pick your squad, choose your tactics, and take to the pitch in a friendly or in competition play. You can also connect to your Nintendo GameCube™.

FEATURES

- ❖ Use the Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable to connect *FIFA Soccer 2004* to your Nintendo GameCube™ and unlock tournaments and rewards.
- ❖ Up to four can play head-to-head via the Game Boy® Advance Game Link® Cable.
- ❖ Licensed gameplay chants bring Friendly, Tournament, and Playoffs game modes to life!
- ❖ Go up against 6,000 real players from more than 300 official teams.

For more info about this and other titles, visit EA SPORTS™ on the web at www.easports.com.

COMPLETE GAME CONTROLS



Take your game to the next level by mastering the advanced controls.

MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight option

⬇️ Control Pad ⬅️ ➡️

Select option

A Button

Previous screen

B Button

GENERAL PLAYER CONTROL

ACTION

CONTROL

Move highlighted player

⬇️ Control Pad

Sprint

R Button

NOTE: Holding down the sprint button for an extended period of time causes the player to become fatigued and slow down.

NOTE: To toggle between FIFA and ARCADE controls, go the Control Options menu.

PLAYER WITH THE BALL

ACTION

CONTROL

Shoot

A Button

Pass

B Button

Lob

L Button

NOTE: When the pass button is pressed, the ball is passed to the nearest teammate in the direction the ball carrier is facing. If no teammate is available, a through-ball is performed.

PLAYER WITHOUT THE BALL

<i>ACTION</i>	<i>FIFA CONTROL</i>	<i>ARCADE CONTROL</i>
Conservative tackle	A Button	B Button
Switch player	B Button	L Button
Hard tackle	L Button	A Button

BALL IN THE AIR

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
Jump (attempt header)	A Button

GOALKEEPER WITH THE BALL

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
Aim kick/Throw location	+Control Pad
Kick ball	A Button
Throw ball	B Button

NOTE: The Kick/Throw Location cursor changes color when moved beyond the maximum throwing distance.

SET PIECE (FREE KICK, GOAL KICK, AND PENALTY KICK)

ACTION

CONTROL

Set kick direction/height

⬆Control Pad

Hard kick

A Button

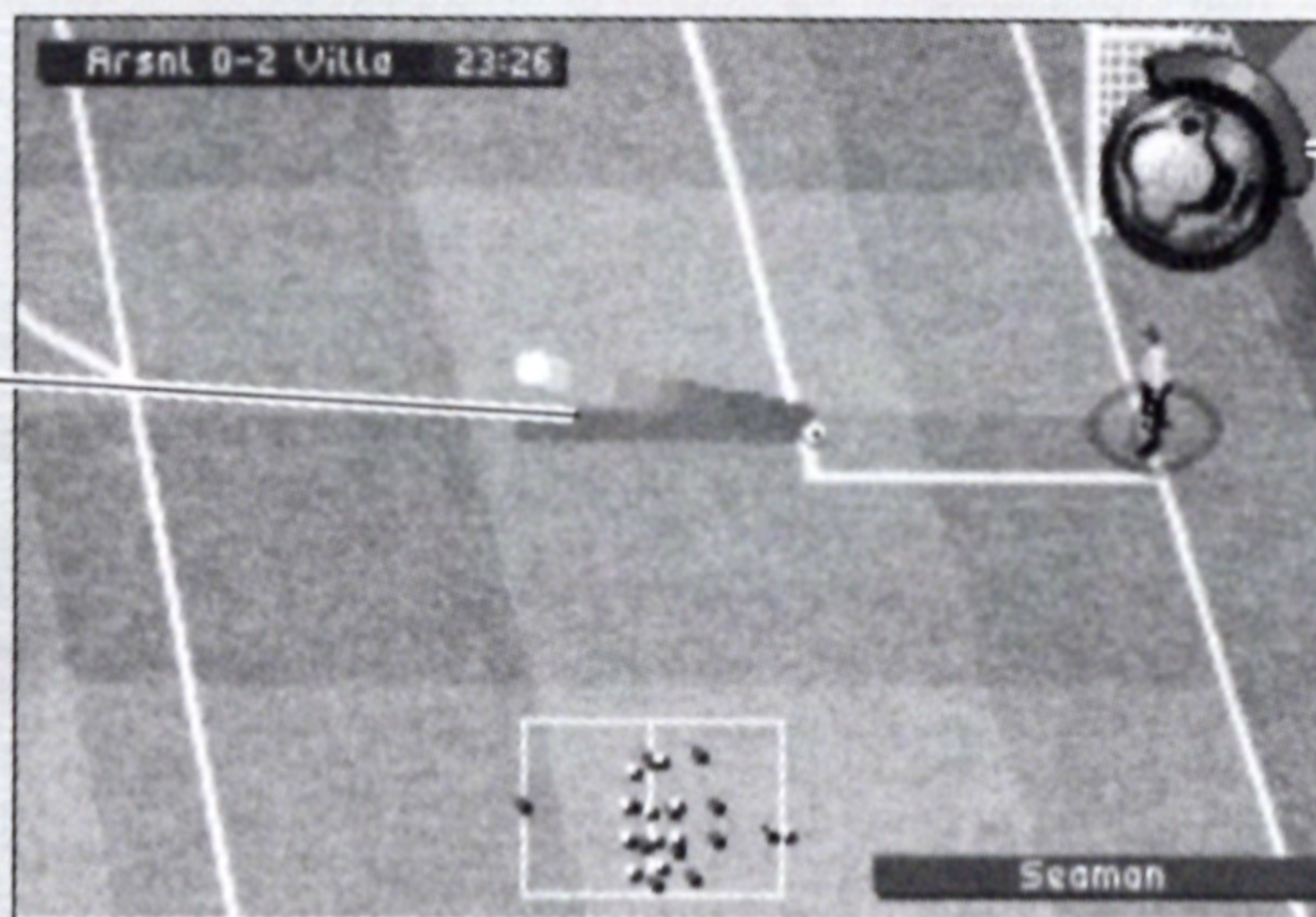
Soft kick

B Button

Ball path

R Button

Press the ⬆Control Pad to set the ball height and direction



Use the kick meter to set the power and accuracy

TO TAKE A SET PIECE:

1. Target the kick by pressing the ⬆Control Pad ↕ or ⇔.
2. To start the kick meter, press the A Button.
3. When the kick meter is in or near the green zone, press the A Button again to kick. The nearer you are to the green zone the more power and accuracy you get.

PENALTY KICK—(GOALKEEPER)

ACTION

CONTROL

Dive

⬇Control Pad

THROW-IN

ACTION

CONTROL

Aim throw

⬇Control Pad

Throw ball

A Button or B Button

NOTE: The throw location cursor changes color when moved beyond the maximum throwing distance.

ADVANCED TECHNIQUES

As you play, you'll learn subtle ball control techniques. There are two things you can try:

- ❖ Ball swerve allows you to add curl to the ball after striking it. To add curl, press the ⬇Control Pad ↕ or ⇌ when the ball is in the air to bend it in that direction.
- ❖ A first time ball occurs when you receive and kick the ball in one motion. To perform a first time ball, press the A Button immediately before receiving the ball. Use this technique to catch opponents out of position.



SETTING UP THE GAME

FIFA Soccer 2004 is packed with enough game modes and play options to satisfy the most avid fan—from a quick friendly to an entire season or tournament. Your starting point is the Main menu.

MAIN MENU

From the Main menu you can play a Friendly or a Competition, set your overall Options or link up with another Game Boy® Advance or a Nintendo GameCube™.

❖ Press the **A** Button to select any options from the Main menu.

STARTING A FRIENDLY GAME

Don't let the name fool you. In Friendly mode, two teams square up to see who's best. When pride's at stake, the competition is sure to be intense.

TO START A FRIENDLY GAME:

1. From the Main menu, highlight FRIENDLY and press the **A** Button. The Choose Your Team screen appears.
2. To change the league press the **+**Control Pad \updownarrow . To change your team, press the **+**Control Pad \leftrightarrow . Press the **A** Button to accept your choice and then Choose CPU Team screen to select your opposition.
3. Select a team to play against, as in step 2. Press the **A** Button to accept your choice and move on to the Select Kit screen.
4. Press the **+**Control Pad \leftrightarrow to select a team, and then press the **+**Control Pad \updownarrow to change its kit. Press the **A** Button to accept your choice and move on to the Team Management screen.

NOTE: For details on changing your lineup or tactics, \gg *Team Management* on p. 13.

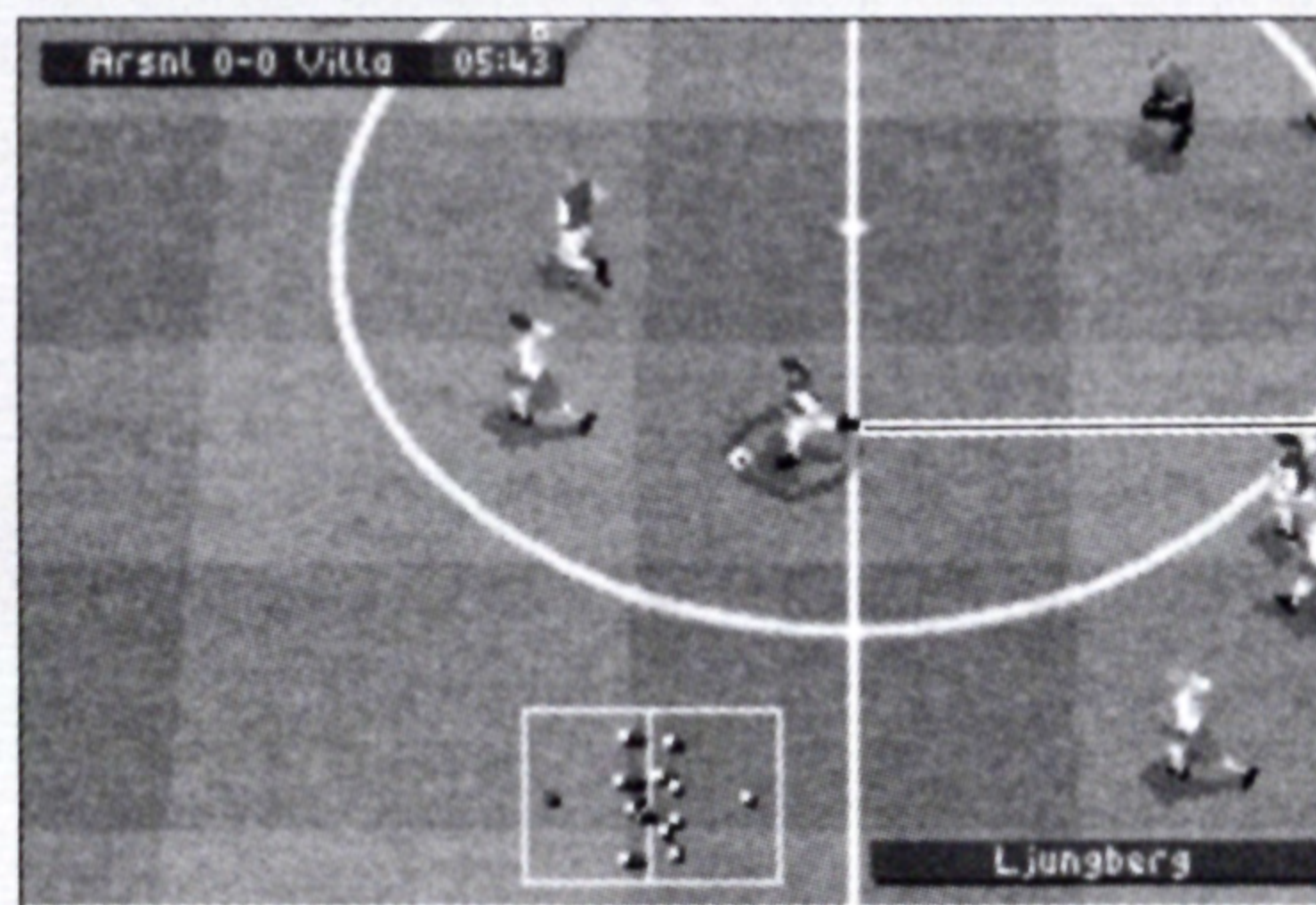
5. To view the game summary, controls, and to start the game, continue to press the **A** Button.

NOTE: Press the **A** Button to skip any generated clips such as the team lineup at the start or goal replays.

ON THE PITCH

Play every play like it's your last.


GAME PLAY SCREEN



Controlled Player

PAUSE MENU

As you play the game, manage a range of options by using the Pause menu.

- ❖ To access the Pause menu press **START** during play. Press the **+**Control Pad  to highlight one of the selections and press the **A** Button to select it.

NOTE: There are some options that can't be changed during a match or can only be changed when the ball is out of play. These are grayed out in the Game Options menu.



RESUME MATCH

Return to the action on the pitch.

TEAM MANAGEMENT

The Team Management screen lets you make changes to your lineup, key players, and tactics. Use this to tune your team's performance and find that magic formula to get to the top of the league.

LINEUP CHANGES



The Team Management screen lists your entire squad. Only the first eleven take the field as starters. You can adjust your lineup for the present match.

TO ADJUST YOUR LINEUP:

1. From the Team Management screen, press the **+**Control Pad \leftrightarrow to highlight the player list. Press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight a player.
 - ❖ The player's name, position, and details appear on the right side of the screen. The starting lineup of eleven players always remains on the screen. You can scroll through the substitute players in the bottom three slots.
2. To swap players' positions highlight the first player in the main list and press the **A** Button. That player remains highlighted. Press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight the second player and press the **A** Button. The two players swap positions.

NOTE: Lineup changes during a match can only be made when the ball is out of play. Also, lineup changes are final.

KEY PLAYERS


➡ To choose your Corner Taker, Penalty Taker, and Captain, press the **+**Control Pad  or . Press the **A** Button to accept your choice.

TACTICS

Every team you play against is different, so your tactics should be different as well. If a team seems to have your number, try experimenting with a radically different tactic next time you face them. The main tools you have are Formation and Style.


FORMATION

Set your team's Formation to match the most effective style of play.

- ❖ To select a Formation, press the **+**Control Pad . A diagram of players on the pitch displays each formation.
- ❖ To accept the changes and return to the Team Management screen, press the **A** Button.

STYLE

Adjust your team's style of play according to the opposition. Try a Style geared toward defense when playing a tough offensive team, or go for a strong attack against a team with a weak defense. The range of styles is from **Attacking** to **Defensive**.

- ❖ To select a style of play, press the **+**Control Pad .
- ❖ To accept the changes and return to the Team Management screen, press the **A** Button.



INSTANT REPLAY

Select Instant Replay to view the previous few seconds of play. A flashing letter R in the top corner of the screen shows that you are in Instant Replay mode.

ACTION

CONTROL

Rewind/Fast forward

+Control Pad ←/→

Slow motion

SELECT

Return to Pause menu

START

NOTE: After each goal, an automatic instant replay is shown. Press the **A** Button to skip the replay or go to *Game Options* on p. 19 to turn this feature off.

MATCH STATISTICS

Check here to compare your team's statistics against your opposition.

OPTIONS

Fine-tune your Game, Display, Sound, and Control options (➤ *Options* on p. 19).

QUIT MATCH

Quit the match and return to the menu screens.


NOTE: Keep a watchful eye on your cards. If a player receives two yellow cards in a single game, he is given a red card and sent off the field. This results in your team playing a man down for the remainder of the match.

COMPETITION PLAY

Battle through a tournament or play an entire season in a domestic league.

CHOOSE A SAVE SPACE SCREEN


Before you choose your competition, assign it to a Save Space.

1. From the Main menu, highlight COMPETITIONS and press the **A** Button to advance.
 2. The Choose A Save Space screen appears. Press the **+**Control Pad  to toggle between the two Save Spaces.
- ❖ Previously used Save Spaces are labeled with the name of the team selected during that session; when highlighted, details about the saved game are displayed at the bottom of the screen. If a Save Space is empty, it displays 'Competitions' instead of a team name.


NOTE: To delete saved data, highlight a Save Space and press **SELECT**. Select OK to delete the data in the selected Save Space permanently.

3. Once you've highlighted an empty Save Space, press the **A** Button. The Select a Competition screen appears.

SELECT A COMPETITION

1. Press the **+**Control Pad  to highlight your chosen competition. Press the **A** Button to accept your choice and advance to the Choose Your Team screen.

NOTE: Some of the competitions won't be available right away. If you have *FIFA Soccer 2004* on the Nintendo GameCube™ then take a look at *Connecting With a Nintendo GameCube™* on p. 22 for information about how to open up these extra Competitions.

2. To highlight your team, press the **+**Control Pad . Press the **A** Button to accept your choice and advance to the Competition Hub screen.
- ❖ The strength of each team is indicated by stars under the team's badge, up to a maximum of five stars.



- 3.** To select PLAY NEXT MATCH or MORE OPTIONS, press the **+**Control Pad \updownarrow .
- ❖ The More Options screen gives you the following choices: VIEW TABLES (not available in all competitions), LATEST RESULTS, FIXTURES, and PERFORMANCE CHARTS. Press the **B** Button to return to the Competition Hub screen.
- 4.** To start a game, highlight PLAY NEXT MATCH and press the **A** Button. The Fixtures screen appears. Press the **A** Button to move to the Select Kit screen.
- 5.** Press the **+**Control Pad \leftrightarrow to select the team, and then press the **+**Control Pad \updownarrow to change the kit. Press the **A** Button to accept your choice and move on to the Team Management screen.

NOTE: For details on how to make changes to your lineup or tactics, \gg *Team Management* on p. 13.

- ❖ Press the **A** Button to view the game summary, the controls, and to start the game. At the end of the game you get a Match Statistics screen and the option to view the highlights.
- ❖ Press the **A** Button to view the Latest Results in all the Competition games. You can also view highlights from any of the other matches.

NOTE: A tick appears to the left of any competition that has been won. To remove the ticks press **SELECT**.

NOTE: Quitting a competitions match results in an automatic defeat, regardless of the score. Any goals scored by your players in a forfeited match are not recorded in the Performance Charts. In league matches or first legs of knockout matches, the forfeit is a 0-2 scoreline; in second legs of knockout matches, it is a scoreline sufficiently large enough to ensure an aggregate defeat.

SIMULATING MATCHES

You can choose to complete any upcoming league or group match without actually playing by using the Simulate option.


TO SIMULATE A GAME


1. Select **MORE OPTIONS** in the Competition Hub screen.
2. Highlight **FIXTURES** in the Competition Options screen and press the **A** Button.
3. Press **SELECT**. The match is simulated and the Latest Results screen displays the simulated score.
4. To return to the Competition Options screen, press the **A** Button.

NOTE: You cannot simulate matches in knockout rounds of competitions.

VIEW HIGHLIGHTS

You can view a selection of highlights from any Competitions match. You also get the option of viewing highlights at the end of a game you've played.

1. **To view highlights**, select **MORE OPTIONS** in the Competition Hub screen.
2. Highlight **LATEST RESULTS** in the Competition Options screen and press the **A** Button.
3. Press the **+Control Pad**  to highlight the match you would like to view and press **SELECT**.

NOTE: Press the **A** Button to skip between highlights and press the **+Control Pad**  to rewind/fast-forward.



OPTIONS

Change your game Options to set the overall game behavior. The defaults are in **bold**.

- ❖ Press the **+**Control Pad \updownarrow to select the option, and press the **+**Control Pad \leftrightarrow to change the option's setting.
- ❖ To save your changes and return to the Options screen, press the **A** Button. To cancel any changes press the **B** Button.

GAME OPTIONS

CPU SKILL	Sets the computer's skill level to BEGINNER , AMATEUR, PROFESSIONAL, or WORLD CLASS.
GK SKILL	Choose BEGINNER , AMATEUR, PROFESSIONAL, or WORLD CLASS for your goalkeeper's skill level.
HALF LENGTH	Change the length of each half to: 1 minutes, 2 minutes , 4 minutes, 6 minutes, 8 minutes, 10 minutes, or 20 minutes.
EXTRA TIME	Select to play standard extra time (ON), extra time with a GOLDEN GOAL, or end all of your matches after regulation time (OFF).
PITCH TYPE	Select different types of pitch: NORMAL, HARD, WET, SOGGY, ICY, or RANDOM .
WIND	Choose the strength of wind during the match from: NONE , LIGHT, or STRONG.
AUTO REPLAY	Select ON or OFF.

DISPLAY OPTIONS

Toggle in-game display of the Radar, Score Display, Player Names, and Brightness **ON/OFF**.

SOUND OPTIONS

Set Sound FX and Music **ON/OFF**.

CONTROL OPTIONS

Toggle between **FIFA** and Arcade controls. Also set **AUTO SWITCH ON/OFF**. Selecting **OFF** requires you to press the **B** Button to switch players when your team does not have the ball. Selecting **ON**, automatically chooses the player closest to the ball.

LANGUAGE

Select a language from **ENGLISH**, FRENCH, GERMAN, ITALIAN, or SPANISH.

CREDITS

Select CREDITS to view the *FIFA Soccer 2004* team.



2 PLAYER LINK MODE

Link up with a friend and play one-on-one. Each player must have a copy of *FIFA Soccer 2004* to play a Multi-player game. (You need a Game Boy® Advance Game Link® cable).

TO START A MULTI-PLAYER GAME:

1. From the Main menu, select MULTIPLAYER MODE (both players). Once both players are detected, press the **A** Button to continue.
2. If no other player is detected, please make sure that a Game Boy Advance Game Link cable is attached to both systems.
3. From the Side Select screen, press the **+**Control Pad \uparrow to play as the home team, or press the **+**Control Pad \downarrow to play as the away team. Press the **A** Button to continue on to league and team selection.
4. Each player selects a league and team separately. To select your team, press the **+**Control Pad \updownarrow to select the desired league, and then press the **A** Button. Press the **+**Control Pad \leftrightarrow until the desired team is shown, and then press the **A** Button to complete the process.
5. When both players are satisfied with the chosen teams, and selected their kits, they then advance to the Team Management screen.
6. View your team's starting lineup (\rightarrow *Team Management* on p. 13), and then press the **A** Button to start the game.

CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™

Connecting *FIFA Soccer 2004* on the Game Boy® Advance with *FIFA Soccer 2004* on the Nintendo GameCube™ allows you to swap information and unlock extra tournaments. (You need a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable.)

- 1.** Connect the Game Boy® Advance to the Nintendo GameCube™ with the Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable.
 - 2.** On the Nintendo GameCube™, press the **X** Button on the Weekly Training Central Screen in Career Mode.
 - 3.** On the Game Boy® Advance, select Nintendo GameCube™ Link on the Main menu.
- ❖ Once connected, the games automatically exchange information.

NOTE: The better you do on one platform the more you can add or unlock on the other.

GAME BOY® ADVANCE TO NINTENDO GAMECUBE

- ❖ For each completed Competition on the Game Boy® Advance you gain 250 Manager Prestige Points on your Nintendo GameCube™ Manager's Career.

NINTENDO GAMECUBE™ TO GAME BOY® ADVANCE

- ❖ If you attain a 3 star Manager Rating on the Nintendo GameCube™ you unlock the Americas Club Championship on the Game Boy® Advance.



- ❖ If you attain a 4 star Manager Rating on the Nintendo GameCube™ you unlock the Ladder Tournament on the Game Boy® Advance.
- ❖ If you attain a 5 star Manager Rating on the Nintendo GameCube™ you unlock the International Cup on the Game Boy® Advance.

NO GAME BOY® ADVANCE GAME PAK

- ❖ Connect without a Game Pak in the Game Boy® Advance and it displays the score and graphics during the game.

SAVING AND LOADING GAMES

When you start a new *FIFA Soccer 2004* Competition from the Main menu, you must select a Save Space to save game data. All subsequent saves are then made to the selected Save Space. The first save is automatically made after you choose your team in the selected Competition.

After you play your first match, the game auto-saves to the selected Save Space. The game auto-saves after every game you play (including simulated games).

- ❖ To continue a saved game, (even if you've turned off your Game Boy® Advance in the meantime), select **COMPETITIONS** from the Main menu, highlight the save slot that contains your saved data, and then press the **A** Button. The Competition Hub screen from your saved game appears.

NOTE: Your saved game remains intact until you choose to delete it via **SELECT**. After a Competition has been completed, all data related to the saved game will be erased and the Save Space is available to start a new Competition.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.



RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT

If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City Ca 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432

Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181

Chertsey, KT16 0YL, UK

Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Garry Prior, Getty Images

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers “(FIFPro)”, national teams, clubs, and/or leagues. © 2003 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners.

Game Boy Advance is a trademark of Nintendo.

All other trademarks are the property of their respective owners.

EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.



Proof of Purchase
Preuve d'achat
FIFA Soccer 2004
1472805



AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHER TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

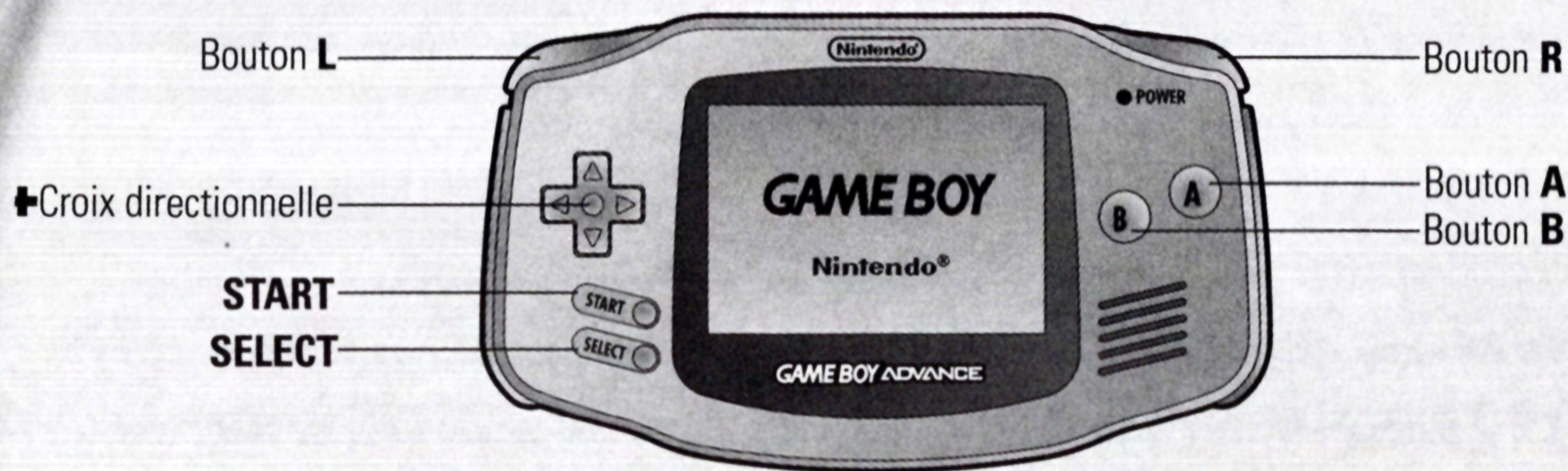
CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.



TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	32
COMMANDES DE BASE	33
INTRODUCTION	34
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	35
CONFIGURATION DU JEU	38
COMMENCER UN MATCH AMICAL	40
SUR LE TERRAIN	39
JEU COMPÉTITIF.....	44
OPTIONS	47
MODE 2 JOUEURS	49
CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE^{MC}.....	50
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	51
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	52

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *FIFA Soccer 2004* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran NINTENDO apparaît, suivi de l'écran de sélection de la langue.
4. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow ou \leftrightarrow pour placer une langue en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** pour confirmer. Après les écrans de titre et de mentions légales, le menu principal apparaît (pour plus d'informations, \gg *Menu principal*, p. 38).

REMARQUE : Ce logiciel ne fonctionne qu'avec les appareils Game Boy® Advance.



COMMANDES DE BASE

Maîtrisez le terrain à l'aide de ces commandes de base.

COMMANDE GÉNÉRALES

ACTION

COMMANDE

Déplacer le joueur en surbrillance

➕ Croix directionnelle

Sprinter

Bouton R

JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

ACTION

COMMANDE

Botter

Bouton A

Exécuter une passe

Bouton B

Lob

Bouton L

JOUEUR SANS LE BALLON

ACTION

COMMANDE FIFA

COMMANDE ARCADE

Tacle conservateur

Bouton A

Bouton B

Changer de joueur

Bouton B

Bouton L

Tacle agressif

Bouton L

Bouton A

REMARQUE : Pour apprendre les commandes plus évoluées, ➤ *Liste complète des commandes*, p. 35.

INTRODUCTION

Bienvenue à *FIFA Soccer 2004*, le jeu qui vous offre la gloire du plus grand sport au monde sur Game Boy® Advance. Sélectionnez votre équipe et les équipes adverses parmi 14 ligues internationales et 300 équipes. Choisissez votre escouade, vos tactiques et prenez d'assaut le terrain dans le cadre d'un match amical ou compétitif. Vous pouvez également vous connecter à votre Nintendo GameCube^{MC}.

CARACTÉRISTIQUES

- ❖ Utilisez le câble Nintendo GameCube^{MC}-Game Boy® Advance pour connecter FIFA Soccer 2004 à votre Nintendo GameCube^{MC} et déverrouiller des tournois et des récompenses.
- ❖ Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer face à face par le biais du câble Game Boy® Advance Link®.
- ❖ Les chants sous licence donnent vie aux modes Amical, Tournoi et Séries!
- ❖ Jouez contre 6000 vrais joueurs de plus de 300 équipes officielles.

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, check outvisitez EA SPORTS^{MD} sur le web à l'adresse **www.easports.com**.



LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Rendez-le jeu plus excitant en maîtrisant les commandes avancées.

OPTIONS DE MENU

ACTION

COMMANDE

Mettre l'option en surbrillance

+Croix directionnelle ↕ ⇔

Sélectionner l'option

Bouton A

Écran précédent

Bouton B

COMMANDE GÉNÉRALES

ACTION

COMMANDE

Déplacer le joueur en surbrillance

+Croix directionnelle

Sprinter

Bouton R

REMARQUE : Lorsque vous maintenez le bouton de sprint enfoncé longtemps, le joueur se fatigue et ralentit.

REMARQUE : Pour balancer entre les commandes FIFA et ARCADE, passez au menu Options commandes.

JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

ACTION

COMMANDE

Botter

Bouton A

Exécuter une passe

Bouton B

Lob

Bouton L

REMARQUE : Lorsque vous appuyez sur le bouton de passe, le ballon est passé au coéquipier le plus près dans la direction où se dirige le porteur. Si aucun coéquipier n'est disponible, une passe en profondeur est effectuée.

JOUEUR SANS LE BALLON

ACTION	COMMANDE FIFA	COMMANDE ARCADE
Tacle conservateur	Bouton A	Bouton B
Changer de joueur	Bouton B	Bouton L
Tacle agressif	Bouton L	Bouton A

BALLON DANS LES AIRS

ACTION	COMMANDE
Sauter (tenter un coup de tête)	Bouton A

GARDIEN DE BUT EN POSSESSION DU BALLON

ACTION	COMMANDE
Diriger le botté/le tir	+Croix directionnelle
Botter le ballon	Bouton A
Lancer le ballon	Bouton B

REMARQUE : Le curseur d'orientation du botté/tir change de couleur lorsqu'il est déplacé au-delà de la distance maximale.

COMBINAISON (COUP FRANC/COUP DE PIED DE BUT/COUP DE PIED DE PUNITION)

ACTION

COMMANDE

Régler la direction/hauteur du coup de pied

⬆️ Croix directionnelle ⬆️/⬅️

Botté puissant

Bouton **A**

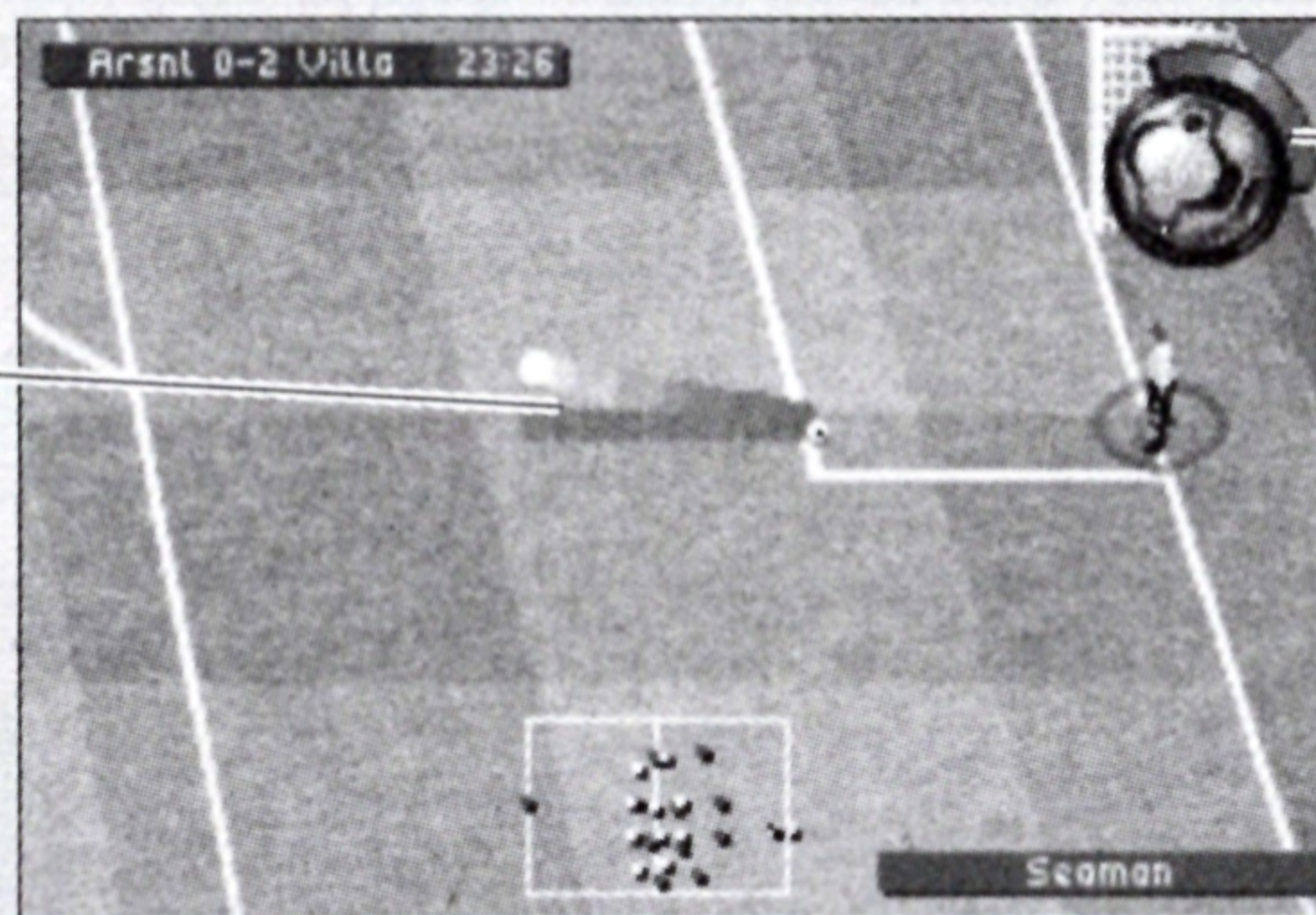
Botté modéré

Bouton **B**

Trajectoire du ballon

Bouton **R**

Utilisez la ⬆️croix directionnelle pour régler la hauteur et l'orientation du ballon



Utilisez l'indicateur de botté pour régler la puissance et la précision

POUR EFFECTUER UNE COMBINAISON:

1. Ciblez le coup de pied en appuyant sur la ⬆️croix directionnelle ⬆️ or ⬅️.
2. Pour activer l'indicateur de botté, appuyez sur le bouton **A**.
3. Lorsque l'indicateur de botté est dans ou près de la zone verte, appuyez de nouveau sur le bouton **A** pour botter. Plus vous êtes près de la zone verte, plus vous avez de puissance et de précision.

BOTTÉ DE PUNITION – (GARDIEN DE BUT)

ACTION

Plonger

COMMANDE

+ Croix directionnelle

ENTRÉE EN TOUCHE

ACTION

Diriger le tir

COMMANDE

+ Croix directionnelle

Lancer le ballon

Bouton **A** ou bouton **B**

REMARQUE : Le curseur d'orientation du tir change de couleur lorsqu'il est déplacé au-delà de la distance maximale.

TECHNIQUES AVANCÉES

En cours de jeu, vous apprendrez des techniques subtiles de contrôle du ballon. Vous pouvez essayer deux choses :

- ❖ Vous pouvez donner une courbe au ballon que vous bottez. Pour lui donner une courbe, appuyez sur la +croix directionnelle ↕ ou ⇔ lorsque le ballon est dans les airs.
- ❖ Un jeu à une touche de balle se produit lorsque vous recevez et bottez le ballon en même temps. Pour effectuer une jeu à une touche de balle, appuyez sur le bouton **A** immédiatement avant de recevoir le ballon. Utilisez cette technique afin de confondre les joueurs adverses.

CONFIGURATION DU JEU

FIFA Soccer 2004 est rempli d'assez de modes de jeu et d'options pour satisfaire les plus grands amateurs de soccer. Participez à un match rapide et amical à une entière saison ou un tournoi. Vous commencez au menu principal.

MENU PRINCIPAL

À partir du menu principal, vous pouvez jouer un match amical ou un match compétitif, régler les options générales ou vous connecter à un autre Game Boy® Advance ou à un Nintendo GameCube^{MC}.

- ❖ Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une option du menu principal.

COMMENCER UN MATCH AMICAL



Ne laissez pas le nom vous induire en erreur. En mode Amical, deux équipes s'affrontent pour déterminer laquelle est la meilleure. Lorsque l'orgueil est en jeu, la compétition est des plus intenses.

POUR COMMENCER UN MATCH AMICAL :

1. À partir du menu principal, placez AMICAL en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Choisissez votre équipe apparaît.
2. Pour changer de ligue, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow . Pour changer d'équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow . Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix, puis passez à l'écran Choisissez l'équipe de l'IA pour sélectionner l'équipe adverse.
3. Sélectionnez l'équipe adverse, tel qu'indiqué à l'étape 2. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et passez à l'écran Sélectionner les maillots.
4. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour sélectionner une équipe, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour changer son uniforme. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et passez à l'écran Gestion de l'équipe.

REMARQUE : Pour obtenir des détails sur votre formation ou vos tactiques, \triangleright *Gestion de l'équipe*, p. 41.

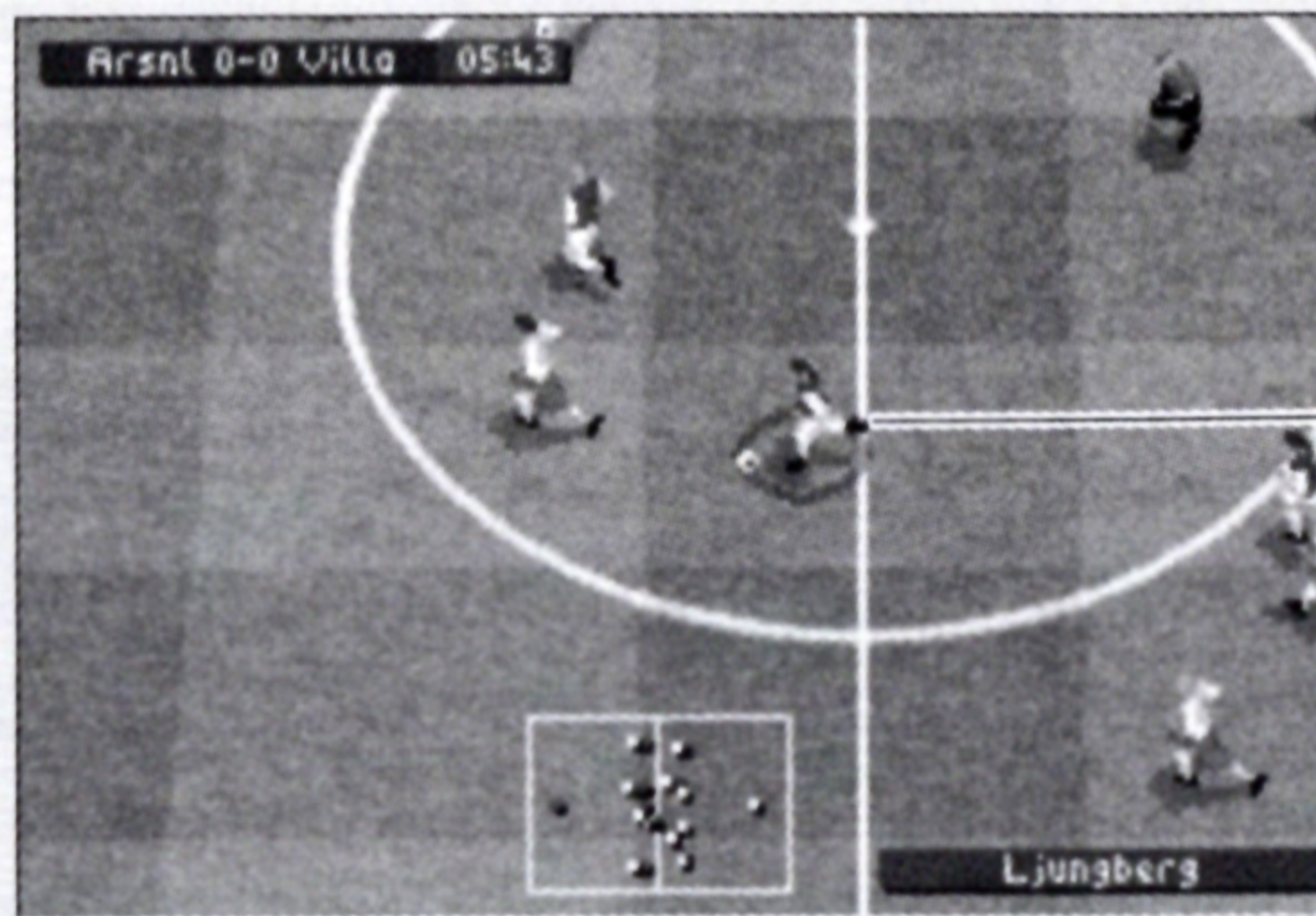
5. Pour afficher le résumé du jeu, les commandes et pour commencer le match, appuyez sur le bouton **A**.

REMARQUE : Appuyez sur le bouton **A** pour sauter les séquences comme le déplacement des joueurs sur le terrain et les reprises de buts.

SUR LE TERRAIN

Exécutez chaque jeu comme si c'était votre dernier.


ÉCRAN DE JEU



Joueur contrôlé

MENU DE PAUSE

En cours de jeu, gérez un tas d'options à l'aide du menu de pause.

- ❖ Appuyez sur **START** durant le jeu pour accéder au menu de pause. Appuyez sur la **+** croix directionnelle  pour placer une sélection en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour la sélectionner.

REMARQUE : Certaines options ne peuvent être modifiées en cours de match ou peuvent seulement être modifiées lorsque le ballon se trouve hors jeu. Celles-ci apparaissent en gris au menu Options de jeu.



REPRENDRE LE MATCH

Retourner à l'action sur le terrain.

GESTION DE L'ÉQUIPE

L'écran Gestion de l'équipe vous permet de modifier votre formation, les joueurs clés et les tactiques. Servez-vous de cette option pour améliorer la performance de votre équipe et trouver la formule magique qui la mènera au sommet de la ligue.

MODIFIER LA FORMATION

L'écran Gestion de l'équipe affiche votre escouade en entier. Seuls les onze premiers joueurs commencent sur le terrain. Vous pouvez modifier la formation pour le match courant.

POUR MODIFIER LA FORMATION :

1. À partir de l'écran Gestion de l'équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour placer la liste de joueurs en surbrillance. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour mettre un joueur en surbrillance.
 - ❖ Le nom, la position et les détails du joueur apparaissent au côté droit de l'écran. La formation de départ de onze joueurs reste affichée à l'écran. Vous pouvez parcourir la liste des joueurs substitués dans les trois espaces du bas.
2. Pour échanger la position de joueurs, placez le premier joueur en surbrillance dans la liste principale et appuyez sur le bouton **A**. Ce joueur reste en surbrillance. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour placer en surbrillance le deuxième joueur et appuyez sur le bouton **A**. Les joueurs échangent leurs positions.

REMARQUE : Les changements au niveau de la formation peuvent seulement être effectués lorsque le ballon se trouve hors jeu. Les modifications au niveau de la formation sont finales.

JOUEURS CLÉS

➡ Pour choisir votre Corner, votre Penalty et votre Capitaine, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↕ ou ⇔. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.

TACTIQUES

Chaque équipe contre laquelle vous jouez est différente. Vos tactiques doivent donc être différentes aussi. Si une équipe semble voir clair dans votre jeu, essayez une tactique radicalement différente la prochaine fois que vous jouez contre elle. Vos outils principaux sont Dispositif et Type.

DISPOSITIF

Réglez le dispositif de votre équipe pour correspondre au style de jeu le plus efficace.

- ❖ Pour sélectionner un dispositif, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇔. Un diagramme des joueurs sur le terrain affiche chaque dispositif.
- ❖ Pour accepter les changements et retourner à l'écran Gestion de l'équipe, appuyez sur le bouton **A**.

TYPE

Réglez le style de jeu de votre équipe selon l'équipe adverse. Essayez un type qui mise beaucoup sur la défensive lorsque vous jouez contre une équipe forte à l'offensive ou misez sur l'offensive lorsque vous jouez contre une équipe et a une faible défensive. Les types vont de **Offensif** à **Défensif**.

- ❖ Pour sélectionner un type de jeu, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇔.
- ❖ Pour accepter les changements et retourner à l'écran Gestion de l'équipe, appuyez sur le bouton **A**.



RALENTI

Sélectionnez Ralenti pour visionner les dernières secondes de jeu. La lettre R clignote dans le coin supérieur de l'écran pour vous indiquer que vous êtes en mode Ralenti.

ACTION

COMMANDE

Rembobiner/Avance rapide

⬆ Croix directionnelle ⬅/➡

Ralenti

SELECT

Retour au menu de pause

START

REMARQUE : Après chaque but marqué, un ralenti automatique est joué. Appuyez sur le bouton **A** pour sauter le ralenti ou passez à *Option de jeu* à la page 47 pour désactiver cette fonction.

LES CHIFFRES

Ici vous pouvez comparer les statistiques de votre équipe à celles des équipes adverses.

OPTIONS

Modifiez vos options de jeu, d'affiche, de son et de commande (➤ *Options*, p. 47).

QUITTER LE MATCH

Quitter le match et retourner aux écrans de menu.

REMARQUE : Surveillez bien vos cartes. Si un joueur reçoit deux cartes jaunes pendant le même match, il reçoit une carte rouge et doit quitter le terrain. Votre équipe doit alors jouer le reste du match avec un joueur en moins.

JEU COMPÉTITIF

Participez à un tournoi ou jouez une saison entière dans une ligue domestique.

ÉCRAN CHOISIR UN EMPLACEMENT DE SAUV.

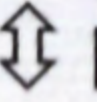
Avant de choisir une compétition, vous devez lui attribuer un emplacement de sauvegarde.

1. À partir du menu principal, placez COMPÉTITIONS en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
2. L'écran Choisir un emplacement de sauv. apparaît. Appuyez sur le **+**croix directionnelle  pour balancer entre les deux emplacements de sauvegarde.
- ❖ Les espaces de sauvegarde préalablement utilisés affichent le nom de l'équipe sélectionnée durant cette séance. Lorsque vous placez un de ces espaces en surbrillance, des détails sur le match sont affichées au bas de l'écran. Si un espace de sauvegarde est vide, il affiche « Compétitions » au lieu d'un nom d'équipe.

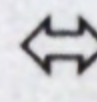
REMARQUE : Pour supprimer des données sauvegardées, placez un espace de sauvegarde en surbrillance et appuyez sur **SELECT**. Sélectionnez OK pour supprimer les données de l'espace de sauvegarde de façon permanente.

3. Une fois que vous avez placé un espace de sauvegarde vide en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**. L'écran Choisir une compétition apparaît.

SÉLECTIONNER UNE COMPÉTITION

1. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour placer une compétition en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et passer à l'écran Choisissez votre équipe.

REMARQUE : Certaines compétitions ne vous sont pas immédiatement accessibles. Si vous possédez *FIFA Soccer 2004* pour Nintendo GameCube^{MC} reportez-vous à Connexion au Nintendo GameCube^{MC} à la p. 50 pour obtenir des informations sur l'accès à ces compétitions supplémentaires.

2. Pour placer votre équipe en surbrillance, appuyez sur la **+**croix directionnelle . Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et passer à l'écran des infos sur la compétition.



- ❖ La force de chaque équipe est indiquée par des étoiles sous les logos des équipes, jusqu'à une maximum de cinq étoiles.
- 3.** Pour sélectionner MATCH SUIVANT ou AUTRES OPTIONS, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow .
- ❖ L'écran Autres options vous offre les choix suivants : AFFICHER LES TABLEAUX, DERNIERS RÉSULTATS, CALENDRIER et PERFORMANCES. Appuyez sur le bouton **B** pour retourner à l'écran des infos sur la compétition.
- 4.** Pour commencer un match, placez MATCH SUIVANT en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Calendrier apparaît. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Sélectionner les maillots.
- 5.** Appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour sélectionner une équipe, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour changer son uniforme. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et passer à l'écran Gestion de l'équipe.

REMARQUE : Pour obtenir des détails sur la modification de votre formation ou de vos tactiques, ➤ *Gestion de l'équipe*, p. 41.

- ❖ Appuyez sur le bouton **A** pour afficher le résumé du match, les commandes et pour commencer le match. À la fin du match, l'écran Les chiffres apparaît et on vous offre la chance de visionner les meilleurs moments.
- ❖ Appuyez sur le bouton **A** pour afficher les derniers résultats de tous les matchs de compétition. Vous pouvez également visionner les meilleurs moments de n'importe quel autre match.

REMARQUE : Un crochet apparaît à gauche de toute compétition ayant été gagnée. Pour supprimer les crochets, appuyez sur **SELECT**.

REMARQUE : Lorsque vous quittez un match de compétition, ceci résulte en une défaite automatique, peu importe le pointage. Les buts marqués par vos joueurs dans un match déclaré forfait ne sont pas enregistrés au tableau des performances. Lors des matchs de ligue ou des premier matchs de séries, un match déclaré forfait correspond à un pointage 0-2. Lors des matchs de deuxième tour, cela correspond à un pointage assez écarté pour assurer une défaite totale.

SIMULATION DE MATCHS

Vous pouvez participer à n'importe quel match sans réellement jouer en utilisant l'option de simulation.

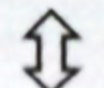
POUR SIMULER UN MATCH :


1. Sélectionnez AUTRES OPTIONS à l'écran des infos sur la compétition.
2. Placez CALENDRIER en surbrillance à l'écran Options compétition et appuyez sur le bouton **A**.
3. Appuyez sur **SELECT**. Le match est simulé et l'écran Derniers résultats affiche le pointage simulé.
4. Pour retourner à l'écran Options compétition, appuyez sur le bouton **A**.

REMARQUE : Vous pouvez simuler des matchs dans des rondes éliminatoires d'une compétition.

VISIONNER LES MEILLEURS MOMENTS

Vous pouvez visionner certains des meilleurs moments de n'importe quel match de compétition. Vous pouvez également visionner les meilleurs moments à la fin d'un match que vous avez joué.

1. **Pour visionner les meilleurs moments**, sélectionnez AUTRES OPTIONS à l'écran des infos sur la compétition.
2. Placez DERNIERS RÉSULTATS en surbrillance à l'écran Options compétition et appuyez sur le bouton **A**.
3. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour placer en surbrillance le match que vous voulez visionner et appuyez sur **SELECT**.

REMARQUE : Appuyez sur le bouton **A** pour sauter des faits saillants et appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour avancer/reculer.

OPTIONS



Modifiez vos options de jeu pour régler l'ensemble du jeu Les paramètres par défaut sont en **gras**.

- ❖ Appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour sélectionner l'option, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour la modifier.
- ❖ Pour enregistrer vos changements et retourner à l'écran Options, appuyez sur le bouton **A**. Pour annuler tout changement, appuyez sur le bouton **B**.

OPTIONS DE JEU

- COMPÉTENCE IA** Règle le niveau d'IA à **DÉBUTANT**, AMATEUR, PROFESSIONNEL ou INTERNATIONAL.
- COMPÉTENCE GARDIEN** Règle le niveau d'habileté du gardien à **DÉBUTANT**, AMATEUR, PROFESSIONNEL ou INTERNATIONAL.
- CHANGEMENT AUTO** Activez/**désactivez**. Lorsque vous **désactivez** cette fonction, vous devez appuyer sur le bouton **B** pour changer de joueur lorsque votre équipe n'est pas en possession du ballon. Lorsque vous activez cette fonction, le joueur le plus près du ballon est automatiquement sélectionné.
- DURÉE D'UNE PÉRIODE** Changez la durée de chaque période à : 1 minute, **2 minutes**, 4 minutes, 6 minutes, 8 minutes, 10 minutes ou 20 minutes.
- PROLONGATION** Choisissez une prolongation normale (**avec**), une prolongation avec but en or ou choisissez de terminer tous vos matchs sans prolongation (sans).
- TYPE DE TERRAIN** Sélectionnez différents types de terrains : NORMAL, DUR, HUMIDE, DÉTREMPÉ, GLACÉ ou **ALÉATOIRE**.
- VENT** Choisissez l'intensité du vent : **AUCUN**, FAIBLE ou FORT.
- RALENTI AUTO** Sélectionnez **AVEC** ou SANS.

OPTIONS D'AFFICHAGE

Activez/désactivez l'affichage du RADAR, AFFICHAGE DU SCORE, NOM DES JOUEURS et LUMINOSITÉ.

OPTIONS DE SON

Activez/désactiver les EFFETS SONORES et la MUSIQUE.

OPTIONS COMMANDE

Balancez entre les commandes **FIFA** et les commandes ARCADE. Aussi activez/désactivez CHANGEMENT AUTO. Lorsque vous désactivez cette fonction, vous devez appuyer sur le bouton **B** pour changer de joueur lorsque votre équipe n'est pas en possession du ballon. Lorsque vous activez cette fonction, le joueur le plus près du ballon sera automatiquement sélectionné.

LANGUE

Sélectionnez une langue parmi **ENGLISH**, FRANÇAIS, DEUTSCH, ITALIANO et ESPAÑOL.

GÉNÉRIQUE

Sélectionnez Générique pour jeter un coup d'oeil sur l'équipe de *FIFA Soccer 2004*.

MODE 2 JOUEURS



Connectez-vous à l'appareil d'un ami et jouez un contre un. Chaque joueurs doit avoir une copie de *FIFA Soccer 2004* pour jouer une parti multijoueur. (Vous devez posséder un câble Game Boy® Advance Game Link®).

POUR COMMENCER UN MATCH MULTIJOUEUR :

1. À partir du menu principal, sélectionnez Mode Multijoueur (les deux joueurs). Une fois que les deux joueurs sont détectés, appuyez sur le bouton **A** pour continuer.
2. Si un des joueurs n'est pas détecté, assurez-vous qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® est connecté aux deux appareils.
3. À partir de l'écran Choisir une équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle \uparrow pour contrôler l'équipe locale ou appuyez sur la **+**croix directionnelle \downarrow pour contrôler l'équipe invitée. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à la sélection d'une ligue et d'une équipe.
4. Chaque joueur sélectionne une ligue et une équipe. Pour sélectionner votre équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour sélectionner la langue désirée, puis appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow jusqu'à ce que l'équipe désirée soit affichée, puis appuyez sur le bouton **A** pour terminer le processus..
5. Une fois que les deux joueurs sont satisfaits des équipes choisies, les deux joueurs passent à l'écran Gestion de l'équipe.
6. Affichez la formation de départ de cotre équipe (\triangleright *Gestion de l'équipe*, p. 41), et appuyez sur le bouton **A** pour commencer la partie.

CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE^{MC}

En connectant *FIFA Soccer 2004* pour Game Boy[®] Advance à *FIFA Soccer 2004* pour Nintendo GameCube^{MC}, vous pouvez échanger des informations et déverrouiller des tournois supplémentaires. (Vous devez posséder un câble Nintendo GameCube^{MC}-Game Boy[®] Advance.)

- 1.** Connectez le Game Boy[®] Advance au Nintendo GameCube^{MC} à l'aide du câble Nintendo GameCube^{MC}-Game Boy[®] Advance.
- 2.** Sur le Nintendo GameCube^{MC}, appuyez sur le bouton **X** à l'écran d'entraînement hebdomadaire en mode Carrière.
- 3.** Sur le Game Boy[®] Advance, sélectionnez Connexion GameCube au menu principal.

❖ Une fois connectés, les jeux s'échangent automatiquement des informations.

Mieux vous performez sur une plate-forme, plus vous pouvez ajouter et déverrouiller sur l'autre.

GAME BOY[®] ADVANCE VERS NINTENDO GAMECUBE^{MC}

❖ Chaque fois que vous gagnez une compétition sur le Game Boy[®] Advance, vous vous méritez 250 points de prestige pour votre carrière de directeur sur Nintendo GameCube^{MC}.

NINTENDO GAMECUBE VERS GAME BOY[®] ADVANCE

❖ Si vous obtenez un classement de 2 étoiles comme directeur sur le Nintendo GameCube^{MC}, vous déverrouillez le tournoi Reste du monde sur le Game Boy[®] Advance.

❖ Si vous obtenez un classement de 3 étoiles comme directeur sur le Nintendo GameCube^{MC}, vous déverrouillez le Club Championship sur le Game Boy[®] Advance.



- ❖ Si vous obtenez un classement de 4 étoiles comme directeur du le Nintendo GameCube^{MC}, vous déverrouillez le tournoi pyramidal sur le Game Boy[®] Advance.
- ❖ Si vous obtenez un classement de 5 étoiles comme directeur du le Nintendo GameCube^{MC}, vous déverrouillez la Coupe Internationale sur le Game Boy[®] Advance.

SANS LOGICIEL POUR GAME BOY[®] ADVANCE

Connectez-vous sans insérer de logiciel dans le Game Boy[®] Advance et vous y verrez affiché le score et des graphiques durant le jeu.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Lorsque vous commencez une nouvelle compétition *FIFA Soccer 2004* à partir du menu principal, vous devez sélectionner un espace de sauvegarde pour enregistrer les données du jeu. Toutes les sauvegardes subséquentes seront apportées à l'espace de sauvegarde sélectionné. La première sauvegarde est automatiquement faite une fois que vous avez sélectionné votre équipe.

Après avoir joué votre premier match, le match est automatique sauvegardé à l'emplacement de sauvegarde. La sauvegarde automatique se fait après chaque match joué (même les matchs simulés).

- ❖ Pour continuer une partie sauvegardée, (même si vous avez éteint votre Game Boy[®] Advance depuis), sélectionnez **COMPÉTITIONS** à partir du menu principal, placez en surbrillance l'espace de sauvegarde qui contient les données et appuyez sur le bouton **A**. L'écran d'infos sur la compétition apparaît.

REMARQUE : Votre partie sauvegardée demeure intacte jusqu'à ce que vous choisissiez de la supprimer à l'aide du bouton **SELECT**. Lorsqu'une compétition est terminée, toutes les données qui lui sont reliées seront effacées et l'emplacement de sauvegarde sera libre pour que vous puissiez commencer une nouvelle compétition.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025



AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro; téléphonez plutôt au centre d'assistance téléphonique pour obtenir des trucs et astuces.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet :

fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale :

Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432

Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181

Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone : (0870) 2432435

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique, téléphonez au centre d'assistance téléphonique : 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Photographie d la couverture de l'emballage : Garry Prior, Getty Images

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. Le logo de la FIFA © 1977 FIFA TM. Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Le nom et l'image des joueurs sont utilisés en vertu de la licence accordée par la Fédération internationale des joueurs de football professionnels (FIFPro) et les équipes, clubs et ligues nationaux. © 2003 MLS. MLS, le logo MLS, Major League Soccer et les identifications d'équipes MLS sont les droits de propriété de Major League Soccer LLC. Tous droits réservés. Tous les produits commandités, les noms d'entreprises, les marques et les logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Game Boy Advance est une marque de commerce de Nintendo.

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

*Based on total franchise sales in 2002 according to The NPD Group, Inc.

*Basé sur le total des ventes de concession en 2002 selon The NPD Group, Inc.

1472805
PRINTED IN THE USA